

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:
SEXISMO EN EL JUEGO LIBRE EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:
FRANCIS RENE SUAREZ ALBÁN**

**TUTORA:
LAURA ELIZABETH MONTENEGRO GUEVARA**

Quito, julio del 2021

Cesión de derechos de autora

Yo, Francis Rene Suárez Alban con documento de identificación N° 172672385-9, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo de titulación: SEXISMO EN EL JUEGO LIBRE EN LA EDUCACIÓN INICIAL, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, julio del 2021

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Francis Rene Suárez Alban', with stylized loops and a horizontal line crossing through the middle.

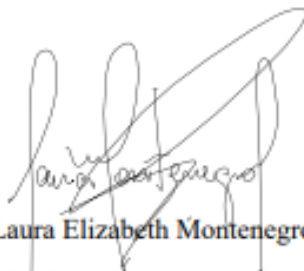
Francis Rene Suárez Alban

CI: 172672385-9

Declaratoria de coautoría de la docente tutora

Yo, Laura Elizabeth Montenegro Guevara, declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el estudio de caso con el tema: SEXISMO EN EL JUEGO LIBRE EN LA EDUCACIÓN INICIAL, realizado por Francis Rene Suárez Alban, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, julio del 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Laura Elizabeth Montenegro Guevara', is written over a horizontal line.

Laura Elizabeth Montenegro Guevara

CI: 1712237062

Dedicatoria

Le dedico mi trabajo de investigación a mi abuelita Aida que ha sido mi fuente de inspiración y superación. A mi padre por estar siempre conmigo, apoyándome y acompañándome en todo momento. A mi tía Mary, porque siempre encontré en ella un consuelo y palabras de motivación. Por último, le dedico a mi mamá, y hermanos: Daniel, Abby y Martín. Gracias a todas las personas que siempre han estado junto a mí, apoyándome y dando fuerzas para continuar y no rendirme.

Agradecimiento

A la Universidad Politécnica Salesiana, por abrirme las puertas, permitirme estudiar y por haber puesto en las mismas aulas a grandes personas y docentes.

Le agradezco a mi tutora Elizabeth Montenegro y al profesor José Luis Galván por guiarme en la realización de mi investigación. A mis profesores de la carrera, porque gracias a sus conocimientos he logrado aprender nuevas cosas y me han hecho entender lo importante y maravilloso que es la educación.

Índice

Introducción	1
1. Problema de investigación	2
1.1 Descripción del problema	2
1.2. Importancia y alcances	4
1.3. Delimitación	6
1.4. Preguntas de investigación	7
1.4.1. Pregunta general	7
1.4.2. Preguntas específicas	7
2. Objetivos	8
2.1. Objetivo general	8
2.2. Objetivos específicos	8
3. Fundamentación teórica	9
3.1 Estado del arte	9
3.2. Marco teórico	12
3.2.1. Sexismo	12
a) Definición	13
b) Sexismo en la Educación Inicial	16
c) Estereotipos	18
3.2.2. Identidad de Género	19
a) Definición	20
b) Identidad de género en niños y niñas de 2 a 5 años	20
3.2.3. Juego	21
a) Definición	21
b) Juego por rincones	27
c) Sexismo en el juego	30
4. Metodología	33
5. Análisis de resultados	34
5.1. Sexismo hostil	34
5.2. Sexismo benévolo	35
5.3. Sexismo ambivalente	37
6. Presentación de hallazgos	39
Conclusiones	42
Referencias	44
Anexos	47

Resumen

El propósito de la investigación *Sexismo en el juego libre* es analizar los estereotipos sexistas en el juego libre que realizan niños y niñas en la educación inicial. Es importante identificar cómo los estudiantes de educación inicial reproducen y desarrollan estereotipos de género a través de la interacción o de la vinculación que se produce a través del juego libre que ejecutan entre niños, entre niñas o entre ambos.

La problemática evidenciada fue el estereotipo sexista que tienen los niños y las niñas al momento de jugar libremente y al realizar actividades dirigidas por la maestra. La pregunta de investigación es ¿Cuáles son los estereotipos sexistas observados en los juegos libres y semidirigidos realizados por los niños y niñas de educación inicial? La metodología implementada es la cualitativa, ya que se observó a toda la comunidad educativa y a los implicados. Para llevar un seguimiento de la problemática utilicé diarios de campo y entrevistas realizadas a las docentes y la directora. El principal hallazgo es que los estudiantes tienen estereotipos sexistas impregnados, específicamente en la categorización de objetos y de actividades para niños y niñas.

Palabras claves: sexismo, juego libre, estereotipos, educación inicial.

Abstract

The purpose of the research *Sexism in free play* is to analyze the sexist stereotypes in the free play of children in early childhood education. It is important to identify how early childhood education students reproduce and develop their gender stereotypes through the sharing or bonding that occurs through free play between boys, girls or both.

The problem evidenced was the sexist stereotypes that boys and girls have when playing freely and carrying out activities directed by the teacher. The research question is: What are the sexist stereotypes observed in the free and semi-directed games carried out by children in early education? The methodology implemented is qualitative, since the entire educational community and those involved were observed. To keep track I used field diaries and interviews with teachers and the director. The main finding is that students have impregnated stereotypes, such as the categorization of objects and activities for men and women.

Keywords: sexism, free play, stereotypes, initial education.

Introducción

La investigación *Sexismo en el juego libre* tiene como objetivo analizar los estereotipos sexistas en el juego libre que realizan niños y niñas en la educación inicial. La observación se realizó en el CEI “Raquel Verdesoto de Romo Dávila”, en el año lectivo 2019-2020. Este tema se desarrolló en torno a los comportamientos y expresiones que tienen los niños y niñas al jugar entre ellos o entre sus semejantes.

El estudio realizado es importante porque da a conocer cómo los niños y las niñas demuestran sus estereotipos sexistas en conversaciones o en actividades escolares diarias. Hay que reconocer cómo los estudiantes transmiten sus estereotipos de género al realizar juegos o actividades libremente, ya que esto puede crear violencia física o verbal. Estos comportamientos se pueden categorizar en los tres tipos de sexismo: hostil, benévolo y ambivalente.

La investigación consiste en ocho partes: el primero es el problema de investigación, aquí se describe el lugar, el contexto, los involucrados y la problemática observada. El segundo son las preguntas de investigación. El tercero, el objetivo general y los específicos. El cuarto, la fundamentación teórica, aquí se encuentran dos partes importantes: el estado del arte que me ayudó a identificar cuántas investigaciones se asemejaba a mi problemática, y el marco teórico, con datos y citas importantes que me sirven para sustentar mi investigación. El quinto, la descripción de la metodología empleada. El sexto, el análisis de la investigación, aquí se pone en evidencia los tres tipos de sexismo evidenciados. El séptimo, la presentación de hallazgos, y, por último, las conclusiones.

1. Problema de investigación

En el Centro de Educación Infantil “Raquel Verdesoto de Romo Dávila”, se observó prácticas sexistas en el Juego libre realizado por los estudiantes. Esta problemática produce que los estudiantes transmitan y desarrollen sus estereotipos sexistas a través del juego libre.

1.1 Descripción del problema

El sexismo es la diferencia que existe entre ambos géneros, categorizados de inferior o superior y con un grado de importancia. El sexismo es el conjunto de actitudes y comportamientos que comienza con la discriminación entre hombres y mujeres, es decir se basa en su sexo (Giberti, 2008). A través del sexismo se identifican los estereotipos que transmiten las personas y que son reproducidos por la socialización, en algunos casos son desarrollados de manera involuntaria.

El sexismo en la Educación Inicial es un dato observado en los estudiantes que transmiten estereotipos al realizar cualquier actividad escolar de manera involuntaria. La escuela es el principal productor y reproductor de conocimientos, en donde se: transmiten contenidos, se ejerce prácticas, se fomenta actitudes y relaciones que no tengan aspectos discriminatorios entre los estudiantes (Garaigordobil, 2011). La educación es encargada de transmitir conocimientos y de la misma manera se transfiere nuevos estereotipos de manera involuntaria.

Los estereotipos se construyen a través de la sociedad, de igual manera se adquiere como un capital cultural iniciado desde la familia. El estereotipo es una idea, que supone el cómo es o debe ser una persona, desde sus características del sexo biológico, sus gustos y su identidad de género (Amnistía Internacional, 2015). Los estereotipos refuerzan los roles de género, considerando algunas actividades exclusivamente para hombres y otras solo para mujeres.

El juego libre es la actividad que más realizan los niños y niñas, ya sea en sus hogares o centros educativos, y les permite a través de este descubrir su medio cultural y natural. El juego es una acción voluntaria y lúdica, que ayuda en la liberación de energía, a través del esfuerzo físico y mental (Vallejo, 2009). El juego ayuda a los estudiantes a desarrollar sus dimensiones básicas, desde el nivel psicomotor, el intelectual y el socio-emocional.

El juego como medio de imitación lo realizan niños de 1 a 5 años que adquieren destrezas y capacidades imitando a sus familiares o a personas cercanas a ellos, y representan lo adquirido a través del juego libre o semidirigido, y a través del juego de roles. El juego ayuda en la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil. Es un medio de expresión de la realidad sobre su sexo, a través de juegos de médicos, de novio, etc.(Tárrega, 2005). Los niños expresan sus conocimientos y actitudes jugando y realizando juego de roles.

Es importante conocer cómo los hombres y mujeres en su infancia van desarrollando su propia identidad de género y cómo este aspecto psicológico que se presenta en las diferentes edades, se presencia en el juego de roles, en su actuar o su comportamiento dando a conocer sus estereotipos y prejuicios.

La enseñanza-aprendizaje a través del juego es esencial para que el estudiante desarrolle su imaginación, su creatividad, aprenda de manera lúdica y para que se vincule con todos a su alrededor. El juego posibilita la autoexpresión, el descubrimiento autónomo, la exploración y experimentación con movimientos, en vinculación entre sus compañeros y con el compartir de interés, gustos y pensamientos (Gordillo Gordillo, Gómez, Sánchez, Gordillo, y Castro, 2011). El juego promueve el aprendizaje autónomo, que es acompañado por un adulto, para corregir hipótesis planteadas aceleradamente.

Uno de los problemas consiste en que existe sexismo en el medio educativo y que es representado por medio del juego libre que realizan los y las estudiantes. Los niños y niñas representan a través del juego las vivencias del hogar, conocimientos propios y estereotipos

aprendidos en su entorno social. Los estereotipos son reflejos de una cultura que promueve su norma social, como un contexto que se debe mantener, y que exactamente no busca una igualdad, sino una ventaja propia (Gabaldón, 1999). La intención de este trabajo es entender como los estudiantes reproducen sus estereotipos sexistas al realizar juegos de forma libre, evidenciando la desigualdad de género que se produce en actividades recreativas y la discriminación que se da entre sexos opuestos.

1.2. Importancia y alcances

A nivel teórico se analizará los estereotipos sexistas que tienen los estudiantes al realizar juegos de forma libre. Esta investigación ayudará a padres, madres, docentes y estudiantes que buscan identificar la reproducción de estereotipos. Existen varias investigaciones realizadas en Ecuador sobre el sexismo, sus estereotipos y formas de reproducción, en actividades diarias y cotidianas; algunos de los autores que desarrollan estos temas son: Bermejo y Hernández (2019); Pérez, Sala, Vidales, y Cantó (2013); Masanet (2016); Cortizo y Crujeiras (2016). La investigación a realizar se direcciona a la Educación Inicial, poniendo énfasis en el método juego-trabajo, basado en el currículo de educación inicial. Es de gran importancia asumir esta temática para reconocer los prejuicios sexistas que, si bien se presentan de una manera sutil afectan en el comportamiento de los estudiantes.

A nivel social la investigación ayuda a reconocer los estereotipos que tienen los seres humanos y como los reproducen ante la sociedad. Explica los comportamientos que adoptan los estudiantes por la presencia de actitudes sexistas que demuestra la docente al realizar actividades físicas en base a la metodología juego trabajo. Cuando fomentamos el respeto en los niños y niñas, no desarrollamos estereotipos que conlleven al cambio de su comportamiento y que generan desigualdades sociales. Por esta razón la información recolectada en esta investigación aporta en gran parte actividades que promueven la igualdad entre estudiantes, y al hablar de igualdad nos referimos a un comportamiento sin prejuicios y sin desigualdades,

donde todos realicen las actividades diarias sin diferenciar géneros o juegos que a lo largo de la vida se fueron categorizando como femenino o masculino.

A nivel personal este estudio es importante abordar, ya que como futura docente hay que dejar de reproducir estereotipos para que a lo largo del tiempo no existan repercusiones que tengan que ver con actitudes sexistas. Además, se debe fomentar la igualdad al trabajar con los estudiantes y entorno al juego que es de gran importancia en la educación promoviendo el respeto y la inclusión en todas sus actividades. De igual manera, es fundamental realizar esta investigación para aportar con nueva información a proyectos de graduación e investigaciones, con datos recolectados durante las prácticas educativas.

El alcance de la investigación es explicativo o causal, ya que se explicará las causas del problema, dando respuestas al porqué de cada acción o comportamiento que adoptan los niños y niñas al jugar de manera libre. Todos estos aspectos son resueltos con la búsqueda de varios escritos, artículos científicos y libros de autores especializados en el tema, lo que ayudará en la sustentación de todo lo observado. De igual manera se entenderá el porqué cada niño y niña actúa diferente al involucrarse con sus compañeros y cómo su identidad de género se va desarrollando dependiendo la edad del infante.

1.3. Delimitación

Delimitación geográfica: El Centro Infantil “Raquel Verdesoto de Romo Dávila” se ubica en Ecuador, en la provincia de Pichincha, al sur del cantón Quito, en el sector de Chimbacalle, en las calles Upano y Zapatillo.

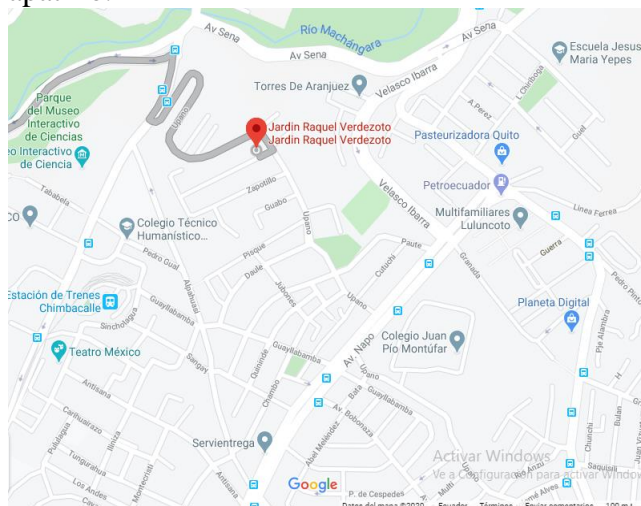


Figura1. Ubicación del Jardín “Raquel Verdesoto”
Recuperado de: Google Maps, 2020

Delimitación temporal: El análisis de caso se realizó durante 4 meses en el año lectivo 2019-2020, desde mediados de septiembre hasta comienzos de enero, dos días a la semana, desde las 7:00 hasta las 13:00.

Delimitación sectorial e institucional: El Centro infantil “Raquel Verdesoto de Romo Dávila” es una entidad pública y está ubicada en la parroquia Chimbacalle, la cual pertenece al distrito 6, circuito 4, zona 9 y a la administración zonal Eloy Alfaro.

1.4. Preguntas de investigación

Para realizar la investigación se tiene como guía determinar preguntas de investigación que corresponden a interrogantes que se pretenden responder y son las siguientes:

1.4.1. Pregunta general

¿Cuáles son los estereotipos sexistas observados en los juegos libres y semidirigidos realizados por los niños y niñas en la educación inicial?

1.4.2. Preguntas específicas

¿Qué tipos de estereotipos sexistas reflejan los niños y niñas de educación inicial al jugar de manera libre?

¿Cuáles estereotipos sexistas reproduce la docente al realizar juegos semidirigidos?

¿Qué fundamentos teóricos se necesitan para sustentar el tema sexismo en el juego libre?

¿Cuál información recolectada aporta información esencial para la investigación?

2. Objetivos

Los objetivos son fines que se pretenden alcanzar al realizar una investigación que en el caso de este estudio son los siguientes:

2.1. Objetivo general

Analizar los estereotipos sexistas en el juego libre que realizan niños y niñas en la educación inicial.

2.2. Objetivos específicos

- 1.** Identificar los estereotipos sexistas reflejados por los niños y niñas de educación inicial al momento de jugar de manera libre.
- 2.** Registrar los estereotipos sexistas que reproduce la docente al realizar juegos semidirigidos.
- 3.** Sustentar teóricamente conceptos como sexismo, estereotipos sexistas y juego libre.
- 4.** Aplicar instrumentos para la recolección de datos sobre el sexismo en el juego libre en estudiantes de Educación Inicial.

3. Fundamentación teórica

3.1 Estado del arte

A continuación, nombraré autores que han desarrollado el tema del sexismo, del sexismo en la educación inicial y del sexismo en el juego infantil. Aquí se nombran los documentos que tienen gran relación con mi investigación y que hablan sobre los estereotipos o el sexismo que existe entre los estudiantes de educación inicial, al momento de jugar de forma libre.

El documento PDF es realizado por dos autores españoles: Carmen Martínez y Manuel Vélez, en el año 2005. La investigación se centra en los estereotipos presentes en el juego y en la inactividad dedicada a la tecnología. Siguen una metodología cuantitativa, ya que, los autores crearon encuestas para saber qué clase de juguete o aparato tecnológico era más utilizado por los niños o niñas.

El objetivo es manifestar como los juegos infantiles son transmisores de estereotipos de género. Viendo como desde su niñez vinculan los elementos de su entorno con sus juguetes. El documento explica como la sociedad se encarga de transmitir las barreras sexuales a los niños y niñas, lo que provoca una limitación para escoger sus juegos favoritos, por los prejuicios sexistas; esto no solamente afecta a la niñez, sino que también es un principio para transmitirlo en la adultez, en su vida personal y laboral (Martínez y Vélez, 2005). Los estereotipos de género que tenemos y que hemos aprendido de nuestros familiares, se seguirán transmitiendo a las nuevas generaciones.

Como conclusión los autores definen las diferencias de género y la tendencia a la igualdad, como un hecho que se debe trabajar a través de la educación.

El libro es creado por la autora española Marisa Rebolledo en el año 2007. El libro es una representación cualitativa sobre el tema a tratar que es el juego para la igualdad, el autor describe cada aspecto importante que tiene que ver con el juego y el sexismo, en este caso solo

analizaré el capítulo 2 porque en este se explica más sobre el sexismo en el juego. Este libro está dirigido a madres, padres y educadores.

En el capítulo 2, la autora describe al sexismo como la vulneración y discriminación de una persona. Manifestado a la discriminación latente, como la publicidad al público femenino, y la discriminación manifiesta, que es evitar contratar una mujer.

Los niños y niñas imitan los roles socialmente aprobados por los adultos que les rodean; mediante la división sexual en los juegos diarios, como una división natural que reproduce un modelo de sociedad (Suárez, 1990). Se puede destacar como juguete no sexista al que no representa roles sexuales, al que fomenta el desarrollo de capacidades y al que favorece valores positivos con igualdad en cada uno de ellos (Rebolledo, 2007).

Los estudiantes imitan las conductas observadas en personas mayores y las reproducen en la sociedad. La sociedad en su totalidad es la encargada de impregnar en los niños y niñas estereotipos, aunque actualmente la educación busca no reproducir roles tradicionales discriminatorios; al contrario, buscan realizar los mismos juegos, para niños o niñas sin poner estereotipos sexistas.

El escrito de Juan García fue recabado en el sitio web, blog spot. En el año 2012, Juan García analiza el sexismo en los juegos de manera crítica en la propuesta educativa; la metodología para adaptar la información es cualitativa ya que ve hechos y no cantidades.

El autor relaciona los juegos tradicionales con los actuales, llegando a una especificación más concisa de cómo el sexismo se va desarrollando y creando en varias situaciones de la vida en cada persona. De igual forma, investiga el origen de la definición de sexismo, lo que produce varias dudas en cuanto a cuál es la solución ante este prejuicio o estereotipo social.

Es un desafío tratar de conseguir la igualdad entre hombres y mujeres y es por eso que se ha vuelto un objetivo enmarcado en la educación. Logrando ofrecer a los estudiantes un pleno

desarrollo cognitivo, social y emocional, con valores básicos de nuestra sociedad, que nos permita tener una educación íntegra.

Al no promover la igualdad, se crea roles y niveles de importancia, haciendo que el desarrollo personal sea diferente, ya que, si no brindamos las mismas posibilidades no lograrán alcanzar las mismas capacidades. Si clasificamos algunos juegos en masculinos (carácter competitivo y de fuerza) o femeninos (mayor contacto verbal y grupos reducidos), provocamos que el aprendizaje se limite y los estudiantes reforzarían los comportamientos y actividades según su género.

El libro de Mirta Gonzáles está editado por la Universidad de Costa Rica, en 1990. La autora es Mirta Gonzáles Suárez. El texto se dirige al sexismo en la educación y describe varios aspectos que influyen en la investigación como es el contexto, lo social y lo personal. De este libro se enfatizará más en los juegos y el deporte.

Para empezar, se detalla que hombres y mujeres, por su constitución fisiológica, tenían diferentes capacidades. Esta diferencia física fue y ha sido una de las prácticas usuales de mantenimiento del *statu quo*. La conducta diferenciada por sexo consiste en explicaciones basadas fundamentalmente en las diferentes fisiológicas, y las explicaciones basadas en antecedentes históricos, culturales y educativos.

En la educación inicial, el juego cumple un rol importante porque de esta manera los estudiantes crean más conocimiento. Esta actividad se ve afectada por el sexismo que existe entre los participantes, cuyo estereotipo lo tienen desde muy pequeños (Suárez, 1990).

Es un artículo realizado por Carmen García en Venezuela, en el año 2014. En este documento se explica lo que es el sexismo y cómo se ve evidenciado en la educación inicial. De igual forma la autora describe cómo se expresa el sexismo en un sentido oral y mímico, y cómo de una forma involuntaria se sigue desarrollando conductas sexistas o prejuicios.

Cuando los niños y niñas se involucran entre ellos al momento de salir al recreo, se pierde por completo la formalidad que están acostumbrados a llevar en todas las clases y lo convierten en un ambiente de conversación y de convivencia. Cuando esto sucede ellos llegan a actuar de una forma más libre y se permiten expresar sus ideas o pensamientos y en algunos momentos los exponen con algunos prejuicios y estereotipos sexistas.

La revista académica, nombrada Revista Bitácora, fue realizado en el 2017 por la Universidad San Francisco De Quito. Es una investigación mixta, es decir que tiene un aspecto cualitativo y cuantitativo. Que observa la realidad del investigado y para concluir, crea una gráfica sobre la violencia en cada provincia del Ecuador. La investigación visibiliza cómo se internalizan los patrones culturales a edades tempranas, y cómo estos patrones se traducen en masculinidades dominantes y feminidades sumisas (USFQ, 2017).

La violencia contra niños y niñas es creada en contextos económicos y sociales, que se basada en el género, etnicidad y raza social. La violencia es por tanto reproducida y percibida como culturalmente apropiada y esperada.

3.2. Marco teórico

3.2.1. Sexismo

El sexismo es la discriminación que existe entre hombres hacia las mujeres o viceversa, ya sea por una cuestión de estereotipos o por superioridad. Este es un tema que últimamente está ocasionando revuelo en la sociedad, ya que mucha gente está buscando que tanto el sexo masculino como femenino tengan las mismas oportunidades ya sean en el ámbito social o laboral, y es por eso que se han formado varios grupos que buscan la igualdad y equidad de género.

a) Definición

El sexismo es una definición creada a partir del feminismo internacional en la década de los 60's. El sexismo es la unión simbólica y política que intenta gobernar al mundo por su superioridad, de igual forma esto pasa con el varón en relación con la mujer (Giberti, 2008). La idea de sexismo nace por la desigualdad que hay entre el hombre y la mujer, colocando un nivel de importancia a cada uno, señalando al hombre como la parte fundamental en la sociedad y como el encargado de trabajar y de realizar actividades que contengan fuerza y masculinidad. Mientras que la mujer debe ser la que cuida a sus hijos, limpia la casa y obedece ordenes de su esposo.

Cada sexo está definido con ciertas actitudes y actividades que crea desigualdad entre el hombre y la mujer. A la mujer se le predispone la limpieza del hogar, el cuidado de los hijos y la delicadeza, mientras que a los hombres con el esfuerzo físico y la dominancia. Al sexismo le definen cómo, las actitudes y comportamientos discriminatorios que existe entre personas por su sexo, y que lo manifiestan a través del lenguaje, costumbres y símbolos (Giberti, 2008). Estas actitudes vienen impuestas desde hace muchos años hasta la actualidad, en forma de estereotipos.

El sexismo, se basada en la discriminación entre ambos sexos y de igual forma ante los diferentes géneros. Los prejuicios y estereotipos contra mujeres y hombres se atribuyen por cada sexo, frente a condiciones diferentes. Las mujeres son las principalmente afectadas, ya que por creencias culturales se consideran inferiores o se sienten en desigualdad con los hombres (Escobar, 2006). En nuestra sociedad se asume la idea de que las mujeres no podemos participar en la política, y si lo logramos no somos bien catalogadas por los votantes; si una mujer es líder empresarial o tiene su profesión, las demás personas dirán que su carrera solo es apta para

hombres y si ofrece sus servicios, siempre los prejuicios impedirán reconocer el esfuerzo de cada mujer.

La sociedad en la actualidad busca eliminar la desigualdad de género, por lo que se plantea dos definiciones. El sexismo también define en su totalidad las relaciones humanas, en un sentido intra que es dentro de un grupo y también hay un sentido inter que es entre los demás, pero no dentro, estas relaciones se crean entre su mismo género y entre géneros diferentes respectivamente (Cotidiano, Carolina y Saucedo, 2010). Ínter-genérico se refiere a la relación de poder y dominación que existe entre ambos géneros y el intra-genérico al que se existe entre personas del mismo sexo.

Hoy, por efecto del tiempo y las ideas generacionales, somos conscientes del cambio de las conductas sexistas y su reproducción en la sociedad. Las actitudes que pueden existir entre ambos sexos, serán por la dependencia y la heteronomía (que siguen reglas) en la vinculación relacional. Esto da paso al sexismo (Fernández, 2016). Es por esto que existen varios tipos de sexismo los cuales son: ambivalente, benévolo y hostil.

El sexismo ambivalente es un concepto que integra dos aspectos, un positivo y un negativo, creando un nuevo significado. Esta definición es creada por dos autores, Fiske y Connor (2018). Reconocieron al nuevo sexismo desde la dimensión relacional, que se forma a través de la unión de dos elementos con cargas afectivas antagónicas, es decir unas positivas y negativas. El significado de ambivalente es crear un significado con dos términos completamente opuestos o contradictorios.

En la actualidad, las personas buscan un cambio en el sexismo antiguo y se rigen a nuevas prácticas en donde haya una equidad de género. Pero aun así transmiten estereotipos de manera involuntaria, lo que se convierte en sexismo ambivalente. El sexismo ambivalente, tanto en mujeres como en hombres, supone un avance para conseguir la “igualdad real” entre ambos, ya que por medio de sus vivencias o sucesos pueden identificar las actitudes sexistas

perjudiciales para los dos sexos (Rodríguez, Carrera y Faílde, 2009) y así conseguir una realidad más igualitaria y simétrica entre los géneros.

El sexismo benévolo son actitudes supuestamente más positivas que se dan de los hombres hacia las mujeres, pero no ante todas las mujeres, sino ante las que cumplen con los roles o comportamientos tradicionales, es decir, para la mujer que se siente oprimida por un hombre, que se siente protegida por el sexo opuesto y a la que sigue sus reglas. El sexismo ambivalente, se refiere a la interdependencia que tienen los hombres y las mujeres (Fiske & Connor, 2018). Es por esta razón que los hombres se creen en la obligación de ser la protección de la mujer, ya que tiene como estereotipo sexista la delicadeza de la mujer.

Lo benévolo observa a la mujer desde su punto bueno o por sus comportamientos que sean benéficos. El sexismo benévolo ve características y acciones que sobresalgan en las mujeres y que sean valoradas por Los hombres, como es el cuidado maternal y la reproducción, en su tono más benevolente es vista como diferente pero, de igual forma se le determina ciertas funciones (Fernández, 2016). Así a la mujer la valoren por su parte más representativa, la sociedad sigue excluyendo a las mujeres de ciertas actividades, ya que, por ser mujer no puede llegar a cumplir o realizar ciertos objetivos.

El sexismo hostil sirve para demostrar que existe el poder masculino, los niveles de importancia y los roles sociales que solo los hombres deben cumplir o realizar, sin importar el bienestar o la igual de la mujer. El sexismo hostil es planteado como el castigo hacia las mujeres que no quieren seguir ordenes o conductas tradicionales. Esto se da en las mujeres profesionales que forman un hogar sola, que intentan fomentar la igualdad y la misma oportunidad de superación para mujeres y hombres (Fernández, 2016). Es decir, lo hostil, pone a las mujeres como protegidas de los hombres, sin derecho a sentirse autosuficiente o a lograr cosas independientemente, sino todo lo contrario, a tener la necesidad de lograrlo en compañía de un hombre.

El término hostil se da a una mujer protegida que necesita la aceptación de un hombre para sentirse involucrada en la sociedad, donde el hombre sea el encargado de direccionar las decisiones de la mujer. Esto comienza por las condiciones sociales que existe en los grupos humanos, no solamente se observa en el poder social o en lo económico, sino que también giran en torno al paternalismo y a la diferencia de género (Fernández, 2016). Se ve en ciertos casos la necesidad de enlazarse con personas opuestas a su mismo sexo.

El sexismo hostil es creado en base a la discriminación que existe ante las mujeres por parte de los hombres. Y que comienza desde los aspectos relacionados a la interacción se dirige hacia un grupo determinado de mujeres y el sexismo benevolente hacia otro grupo. A nivel ideológico, hay un resultado en cada comportamiento que pueden ser favorables y desfavorables, lo que provoca la categorización en subgrupos, donde las mujeres son las que menos oportunidades tiene. (Escobar, 2006). Estos son aspectos que sin ser planeados se transmiten a través de la sociedad, es por esto, en la educación inicial se debe valorar estos significados para no desarrollar nuevos comportamientos sexistas en los estudiantes.

b) Sexismo en la Educación Inicial

La educación en la primera infancia es una etapa esencial para los niños y las niñas, ya que aquí realizan sus primeras interacciones y relacionen sociales con personas fuera de su vínculo familiar y de su misma edad, lo que le ayuda a potenciar sus capacidades y competencias. Todos los niños y niñas logran desarrollar sus capacidades al compartir experiencias con otros niños. Al estar expuestos a un nuevo contexto socio cultural, les permite compartir pensamientos, conocimientos e ideas.

La Educación Inicial busca el compromiso y el desarrollo íntegro de los niños de preescolar, garantizando una educación de calidad en donde se desarrolle cada característica y aspecto importante a cumplir del infante, para que crezca con salud emocional y cumpliendo cada etapa del desarrollo.

La educación inicial cumple el rol de garantizar el desarrollo integral de los estudiantes, respetando los espacios físicos y el ambiente de trabajo para que sean lugares de oportunidades e igualdad.

Los estereotipos de género, son inicialmente aprendidos por la familia, ya que ellos se encargan de filtrar pensamientos, ideologías, cultura y mensajes sociales, que son totalmente aprendidos de generaciones pasadas. Las conductas, la identidad y la adaptación sexual son reforzadas por el contexto social en el que estamos expuestos, ya sea a través de la conversación o de la percepción, que lo vemos o escuchamos en la familia, en la escuela o en la sociedad (Gutiérrez, 2016). La igualdad se debe trabajar desde los primeros años de vida del niño o de la niña, ya que aquí es cuando empiezan a decidir, obtienen gusto por ciertas cosas y es en donde empiezan aprender cosas nuevas, a través del desarrollo del aprendizaje próximo.

El sexismo y los estereotipos, no se transmiten tan solo en la comunicación o en la sociedad, sino que también se aprende al ver programas de televisión, en los videos, a través del juego y sus juguetes, y en la familia. Dichos aspectos son productores y reproductores de estereotipos sexistas (Spender, 1993). Las docentes plantean un aprendizaje cooperativo en el que intentan desarrollar las prácticas educativas igualitarias, en donde se promueva la igualdad de oportunidades, sin poner género a las actividades.

La autora propone que las actividades que se realizan en el salón de clases deben ser igualitarias para ambos sexos sin discriminar dando actividades diferentes. La aportación de los centros educativos para la eliminación de ciertos estereotipos es implementando vocabulario de respeto y de equidad. Las actividades, enseñanzas, conocimientos y valores, promueven la desigualdad y exclusión de las mujeres, no solo de forma directa, sino que también de forma verbal. Estos aspectos que se logran evidenciar en el centro infantil o en la escuela, pueden ocasionar una educación injusta, clasista o racista (Bernal, 2012). Todo esto se consolida con el respeto entre el medio educativo con todos los que les rodean.

c) Estereotipos

Los estereotipos de género, son pensamientos o ideas prejuiciosas, que intentan definir o categorizar a los comportamientos, actitudes o pensamientos para hombres y otros para mujeres. Existe un tipo de estereotipo, nombrado “descriptivo”, que se refiere a las características que deben tener los hombres y las mujeres, es decir, lo definen como masculino y femenino. Al ver que estos rasgos lo realiza una persona del sexo opuesto, comienza a desatarse la discriminación, por incumplir cada determinación (Fernández, 2016). Al caracterizar a ambos sexos se crea distinción lo que abre paso a los estereotipos de género.

Los estereotipos son creencias e ideas culturales, que tenemos desde generaciones anteriores y que le dan un sentido negativo a cada acción, produciendo una limitación a la creatividad. Estos estereotipos se intentan eliminar, pero con el pasar de los años, los estamos cambiando y los empezamos a ver de una manera muy distinta. Existen varios tipos de estereotipos, que pueden ser en contra de religiones, razas, ideas, comportamientos, estatus sociales, gustos o identidades de género (Escobar, 2006). Estos esquemas de pensamiento, son pre contruidos por grupos sociales o individuos de diferentes culturas.

En todo estereotipo hay un componente comportamental, que están vinculadas a ciertas prácticas o acciones. Todas las personas que forman parte de la sociedad, ya sea de cualquier estatus, tienen sus propias características, cumplen diversos roles dentro de lo familiar y social. Al tener tus propios atributos te vuelves un ser apto para recibir ideas estereotipadas, y también para sentirte en la necesidad de juzgar a alguien más por tener diferencias que puede tener (Cook & Cusack, 2009). Se determina ciertas actividades, colores o distintivos a cada género, a las mujeres se les reconoce con colores cálidos, mientras a los hombres con colores más oscuros.

El estereotipo, que se ha mantenido por más tiempo, con mayor fuerza y fiabilidad, es el del sexo y el género. En diferentes investigaciones y libros, se ha evidenciado como se le

cataloga a la mujer, con un trato más amable, delicado, dependiente y sensible, mientras que a los hombres se les diferencia por ser más dominantes, independientes, agresivos y dedicados al trabajo duro (Escobar, 2006).

El concepto de “estereotipar” es utilizada para atribuir un rol y características a cada individuo, sin depender su grupo en particular. Estereotipamos para categorizar a cada persona y de esta forma saber el comportamiento que tendrá cada una. Siempre nos imaginamos un tipo de persona “buena o mala”, al identificar sus ideas y comportamientos (Cook & Cusack, 2009). Con esto se diferencia a las personas, se colocan etiquetas y se colocan en subgrupos. Estereotipamos para diferenciar a los demás, ya sea por comportamiento, forma de vestir o para señalar algo que está fuera de lo “normalmente” visto por nosotros.

Los estereotipos se reproducen desde el hogar, hasta la socialización, donde se plantean ciertas actitudes, como acciones que determinan un comportamiento. Estereotipamos para diferenciar a las personas como malignos u hostiles, logrando que nos sintamos importantes o superiores ante los demás, viéndonos como perfectos y no como seres que no cumple un “reglamento o ideología social” (Cook & Cusack, 2009). Estereotipamos para sentirnos fuera de lo que no es común y en algunos casos sentirnos superiores al resto.

3.2.2. Identidad de Género

La identidad de género es el cómo la persona se identifica, ya sea como femenina, masculina, o en cómo ambas. Aquí también varía los gustos de la persona, ya sea en actividades, cosas, colores o sentimientos por otra persona. La identidad de género es totalmente diferente al género, ya que por género nos referimos a las características físicas que tenemos y que nos cataloga como mujer u hombre. En este apartado hablaremos de cómo el desarrollo de la identidad de cada niño y niña influye en su comportamiento o actuar con los demás, dando a conocer sus preferencias y estereotipos sexistas.

a) Definición

Para tener una definición más precisa de lo que es la identidad de género recordemos que la identidad se refiere a como cada uno quiere ser, al cómo nos vemos y como quisiéramos ser vistos por demás. Cada persona es libre de construir sus gustos e identidad, que pueden ser incorporadas en el transcurso de su vida, a través de sus propias experiencias, vivencias e historias que son totalmente personales. En la construcción de su identidad también puede influir el contexto social en el que viva (Gauch & Lovera, 2019). (Gauch & Lovera, 2019).

También debemos tener claro la diferencia que existe entre sexo y género. El sexo se refiere a las particularidades físicas que tenemos al nacer, y que nos definen como hombre y mujeres por los órganos genitales. A género, nos referimos a las ideas, valores y comportamientos que tenemos, ya sea por transmisión cultural de la familia o por el desarrollo de ideologías logradas a través de la socialización con las demás personas de nuestro contexto social. Estos dos términos son muy diferentes, ya que uno se refiere a la identidad física y el otro es el como nosotros nos damos a conocer ante la sociedad.

La identidad de género es la decisión que toman las personas sobre que quieren ser y lo que son. Esto se produce por la influencia de la familia, del contexto social y de las condiciones del entorno. Pueden existir varios tipos de identidades como el masculino, femenino o las combinaciones que puede haber entre ambas (Rafferty, 2019).

b) Identidad de género en niños y niñas de 2 a 5 años

Desde las edades más tempranas los infantes van desarrollando su proceso cognitivo, es por eso que vamos a conocer como todos los niños y niñas identifican su género desde los 24 meses de vida. A los 2 años los niños y niñas exploran su entorno y a comienzan a dar respuestas a inquietudes. En relación a su identidad de género, los niños y niñas entienden la diferencia que puede haber o que hay entre varones y mujeres (Rafferty, 2019). Es decir, ya van conociendo sus características físicas.

A partir de los 3 años de edad la mayoría de los niños y niñas ya se identifican como hombres o como mujeres, observando sus características físicas y biológicas. De igual forma a esta edad los niños y niñas ya se involucran entre ellos para realizar juegos dirigidos por el adulto.

A sus 4 años de vida los niños y niñas identifican en ellos y en sus compañeros su sexo, de igual forma distinguen las actividades que realizan las niñas y los niños. A esta edad empiezan a transmitir sus estereotipos y en ciertos momentos optan conductas sexistas.

A los 6 años de edad, comienzan a tener ideas sexistas o prejuicios ante hombres y mujeres. Imaginan al sexo opuesto como superior o inferior. A esta edad las niñas ven a los niños, como seres de fuerza, brillantes y dispuestos adaptarse a cualquier situación, mientras que a las mujeres se les considera más tranquilas, inteligentes y "educadas" (Bian, Leslie y Cimpian, 2017). De igual forma a esta edad las niñas no quieren realizar actividades de niños, lo que provoca diferentes intereses en los infantes.

3.2.3. Juego

El juego es una actividad lúdica indispensable en la enseñanza-aprendizaje de niños y niñas de educación inicial, ya que por este medio ellos se vinculan con su entorno. Crean diálogo y comparten conocimiento, lo que les permite aproximarse a la zona de desarrollo. El juego libre permite a los alumnos aprender de forma autónoma a través de la manipulación y experimentación, como lo propone el currículo de educación inicial.

a) Definición

Se ha demostrado que el juego existe desde años pasados o desde la prehistoria, y estos aspectos son comprobados científicamente. lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas. El juego es realizado por niños y adultos, es una actividad que está presente en el diario vivir del ser humano. En Grecia y Roma realizaban juegos olímpicos, como forma de distracción y

para seleccionar al mejor (Carrasco, 2011). A lo largo de los años se demuestra como el juego ha sido utilizado como medio de enseñanza, diversión y recreación.

El juego es una acción que se puede realizar en tiempos libres, ya sea para divertirse y despejar la mente, lo que ayuda a crear aprendizajes nuevos contruidos a través de la experimentación y vinculación con su entorno. El juego se puede realizar sin necesidad de cumplir reglas o de seguir ordenes, aunque en ciertos casos las reglas se pueden establecer entre todos los participantes. Cualquier espacio es apropiado para jugar, puede ser al aire libre o dentro del hogar. Estas actividades relacionadas al juego siempre van acompañadas sentimientos de tensión y alegría (Bernal, 2012). Así sea el juego una acción libre, los jugadores se rigen a normas o reglas que son creadas internamente, lo que crea una aceptación entre todos con el único fin de divertirse.

El juego es una actividad libre o semidirigidas. La libre se produce en cualquier comento y se crea en tiempos libres puede y no tener reglas. La semidirigidas se realiza en base a una actividad planificada y tiene como finalidad la adquisición de nuevos conocimientos o habilidades. El juego es una actividad convencional, que se produce del acuerdo social que se puede dar o establecer entre todos los jugadores. El juego puede ser modificado para satisfacer todos los gustos (Roger, 1958). El juego se puede realizar en la escuela o en el hogar y se crea de acuerdo a unas necesidades del que lo desarrolle o dirija, es decir se crea por un acuerdo entre la sociedad y si es en un grupo extenso se crean reglas que produzcan un orden.

Varios autores plantean su definición de juego cada uno se rige a diferentes puntos de vista y a las diferentes aptitudes que logran los niños y niñas al jugar de manera libre. El Juego es una actividad caracterizada en ser libre, incierta y utilizada lograr diversos objetivos (Bernal, 2012). Este autor, a comparación de otros, nombra al juego como una actividad que no tiene ningún resultado provechoso, solo utilizado como una actividad de ocio, libre, separada de

cualquier acto académico, que contiene reglas creadas por los mismos jugadores y que en ocasiones llevan imaginación o cosas ficticias.

Otro autor define al juego desde la importancia en la educación infantil y los beneficios que conlleva implementarlos en las actividades diarias planificadas. El juego es una actividad que se realiza principalmente por los niños y niñas, lo que le convierte en una metodología estratégica que se puede utilizar en la educación inicial. Esto promueve la diversión, recreación y motivación por aprender (García y Bilinkis, 2013). El juego debe estar totalmente enlazado con las actividades diarias educativas, planificadas en base a la edad de niños y niñas de preescolar e inicial, logrando que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje de manera lúdica y motivadora.

Los estudiantes de Educación Inicial crean la mayoría de sus aprendizajes motivados por el juego, es por eso que la enseñanza debe ser de manera lúdica y motivadora. Así como se plantea en el currículo de Educación Inicial donde se rige la metodología juego-trabajo. El juego es una herramienta educativa, que permite desarrollar habilidades y aprendizajes. Los juegos con fines académicos pueden ser utilizados a cualquier edad, ya que les permite divertirse y aprender (Huizinga, 1938). El juego es esencial en cualquier edad, ya que brinda beneficios positivos, en algunos casos ayuda a la relajación y en otros en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Hay varios tipos de juegos que pueden realizar cualquier persona sin importar su edad o género, es por esto que diferentes autores plantean distintos tipos de juegos, que tienen una gran diferencia. Los juegos populares son aquellos que vienen de generación en generación y lo han jugado muchas personas, por lo que todos conocen las reglas. Estos juegos se diferencian de los autóctonos, que son inventados en un país o lugar determinado (Bernal, 2012). Un ejemplo de juego tradicional es la rayuela y el salto de soga. Los juegos autóctonos del Ecuador son: el trompo, las canicas y la bola nacional. Los juegos populares son realizados por varias

personas de cualquier parte del mundo, es decir son actividades que no tienen un origen preciso, pero son conocidos por muchas personas, como lo son los deportes (fútbol, natación, básquetbol, etc.).

Otro autor define al juego popular, como los más usados alrededor del mundo, de igual manera plantea que son utilizados para motivar, usar la imaginación e incentivar a que más personas lo realicen. Los juegos populares son actividades del pueblo o del lugar en donde se crean, a lo largo del tiempo han sido aprendidos de generaciones pasadas. La mayor parte de juegos no tienen un origen o un creador en específico, pero si se reprodujo por la necesidad de jugar (Serrano, 1974). Las personas eligen con preferencia los juegos populares, ya que adquieren de ellos beneficios, como puede ser la salud, la tranquilidad y el aprendizaje.

Los juegos tradicionales se refieren a las actividades que se van realizando en cada generación, que vienen siendo juegos que los padres o abuelitos enseñan a sus niños o niñas. Estos juegos vienen jugándose desde tiempos muy lejanos y son los que se seguirán usando en cada generación (Serrano, 1974). En nuestro país existen muchos juegos tradicionales como es el trompo, las canicas, la pelota nacional, etc. El Ministerio de Educación planteó en sus documentos educativos incentivar la valoración de los juegos tradicionales ecuatorianos, implementando en las horas de educación física estos juegos.

El juego por rincones es una actividad que consta en el currículo de Educación Inicial y enlaza con el juego-trabajo, que quiere decir trabajar o aprender jugando y compartiendo emociones con los demás. El juego por rincones, es una metodología que les permite a los estudiantes aprender cosas nuevas en diversos espacios y que tienen relación a cada ámbito de desarrollo como es el lógico matemático, artística, lenguaje, convivencia, entre otros (García & Bilinkis, 2013). Los estudiantes a través de los rincones aprenderán diversas cosas correspondientes a su edad y a sus intereses, ya que tienen la libre elección de decidir qué actividad realizar.

Los juegos infantiles tienen varios tipos de juegos que abarcan por completo las necesidades educativas y son: el juego de actividad física o de ejercicio son los que permiten desarrollar la motricidad gruesa. Consisten en lograr desarrollar el movimiento de todas las articulaciones, como son: piernas, brazos, cabeza, cuello y rodillas. Estos aspectos ayudan al desarrollo del equilibrio, a los desplazamientos y la coordinación óculo-manual (Vallejo, 2009). Estos juegos son muy necesarios en las edades tempranas, ya que ahí es cuando los niños deben desarrollar la motricidad gruesa y la coordinación óculo-manual.

El juego simbólico se observa con gran variedad en los rincones y en las veces que los niños y niñas juegan de manera libre, expresándose libremente, recreando historias vinculadas con su realidad. Consiste en imitar situaciones que han vivido u observado los estudiantes. Los beneficios de este tipo de juego son: simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son: comprensión y asimilación del entorno, aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta, desarrollo del lenguaje y desarrollo de la imaginación y la creatividad (Vallejo, 2009). Estos juegos se observan en el rincón de dramatización donde los niños y niñas imitan ya sea a su mamá o papá realizando actividades más representativas de ellos como: cocinar o trabajar.

El juego de reglas consiste en realizarlo con sus respectivas normas, sin cambiar nada del juego, respetando su estructura, forma de jugarlo e incrementando ciertas reglas que beneficien a los jugadores. Tiene reglas simples y exactas que deben ser respetadas, ya que la misma estructura se debe seguir en todo el juego (Vallejo, 2009). Un ejemplo de estos juegos de reglas son las escondidas, las congeladas, los países, etc. Al nombrar estos juegos los jugadores ya saben que es lo que se va a realizar y cómo lo van hacer, es decir respetarán las reglas y las normas y si las cambian estarían realizando un juego distinto.

El método enseñanza-aprendizaje es el que comúnmente los docentes implementan al realizar sus clases, pero en la Educación Inicial la direccionan al juego-trabajo en donde se implementa enseñanzas creando juegos que sean de gran aporte para el aprendizaje de los estudiantes. Focalizar la mirada de los maestros en los juegos para que el alumnado aprenda jugando, y hacer de los juegos una actividad lúdica que se plasme en la planificación (Colin, 2015). Es importante que las docentes planifiquen basándose en el juego, para que de esta manera la enseñanza en los más pequeños sea motivadora y lúdica.

El juego es utilizado como una metodología llamada juego-trabajo y consiste en realizar actividades educativas basándose en el juego, lo cual ayuda a incrementar varias habilidades. La metodología juego-trabajo, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos que deben tener los niños y niñas, como son: las habilidades sociales, la socialización, el compartir y el respeto. Todos estos aspectos le benefician al niño para aumentar experiencias, conocimientos e intereses (Colin, 2015). Al implementar juegos en las actividades diarias de los niños, se incrementa la motivación por estudiar, además se evidencia una gran cantidad de beneficios en los estudiantes.

Implementar el juego en las actividades diarias, ya sean libres o semidirigidas aporta una gran variedad de habilidades y beneficios para los estudiantes y mucho más si se realizan en compañía del docente. Incluir el juego en las actividades diarias que son planificadas por la maestra, es un recurso que ayuda a enseñar de manera divertida y didáctica. Logran desarrollar cualidades creativas e imaginarias, de igual forma ayuda a incentivar el respeto, la autonomía, la expresión de opiniones y la socialización. (Colin, 2015). Crear seguridad en los infantes es importante, ya que de esta forma los niños y niñas aumentan su autoestima y se vuelven más independientes, logrando alcanzar el perfil de salida predispuesto en el currículo de Educación Inicial.

Otro beneficio que tiene el juego-trabajo como metodología es incentivar a que los estudiantes, investiguen nuevas cosas, exploren sus alrededores, su entorno y aprenda cosas nuevas por sí mismo. El juego entre pares ayuda a socializar entre ellos, compartir ideas y aprender activamente a través del desarrollo próximo, que significa desarrollar sus conocimientos por la interacción con los demás.

El juego aporta muchos beneficios a los estudiantes, ya que con el simple hecho de relacionarse con otros niños o niñas que tienen diferentes culturas o formas de pensar, ayuda a que ellos construyan por sí mismos nuevos conocimientos. El juego es una construcción voluntaria, que ayuda a desarrollar experiencias individuales o grupales, que favorecen el desarrollo de aprendizaje próximo (Colin, 2015). El juego como metodología aporta una gran variedad de habilidades que son beneficiosas para los niños y niñas.

b) Juego por rincones

Los rincones son espacios, donde los estudiantes intervienen para aprender cosas esenciales para su edad, permitiéndoles participar de manera lúdica y que sean motivadoras para ellos. Los rincones son espacios lúdicos, organizados en diferentes secciones, que permiten trabajar más a profundidad cada ámbito de desarrollo (García & Bilinkis, 2013). Las actividades por rincones fueron implementadas para realizar actividades que se enlacen con aprendizajes básicos de los estudiantes, como es la motricidad, las matemáticas, el lenguaje y la experimentación.

Los rincones permiten que los estudiantes aprendan jugando y se diviertan, en algunos casos ellos deciden que tarea realizar y en qué rincón realizarla, en otros casos todos realizan diferentes tareas en el mismo rincón. Estos espacios tienen materiales y recursos que ayudan a desarrollar la clase de forma lúdica y espontánea, lo que contribuye a lograr una diversidad de estímulos y conexiones (Andalucía, 2010). Los estudiantes desarrollan su autonomía al permitirles jugar libremente o al darles la oportunidad de elegir que rincón trabajar.

Los rincones de aprendizajes son utilizados por la Educación Inicial y como metodología en ciertos centros educativos que buscan cambiar la forma de educar, motivando a sus estudiantes. Estos ambientes de aprendizaje son una forma de trabajo implementada para los estudiantes de 2-7 años. Los estudiantes potencializan sus aprendizajes, descubriendo nuevas cosas por sí solos, y esto es lo que ofrece la educación por rincones.

En esta metodología la docente ocupa un papel importante, siendo la guía y observadora de los procesos y aprendizajes que van alcanzando los estudiantes, analizando sus progresos positivos y si es el caso reforzándolos. El trabajo que realizan los estudiantes son espontáneos, es por eso que la docente debe permitirles aprender de manera libre, en donde ellos por sí solos exploren, experimenten, investiguen y aprendan. La docente asume su papel de guía en las clases, pero interviene para corregir errores que están cometiendo los estudiantes y apoya para que sigan adelante.

En los rincones debe existir cierta organización para que las actividades no se mezclen y no se forme una dispersión de la concentración. Los rincones deben estar organizados, limpios y abastecidos de material didáctico. Los rincones están divididos en construcción, matemáticas, dramatización, arte, computación y lectura.

Existen varios tipos de rincones el primero es el rincón de juego simbólico, donde se realiza repite las actividades que los estudiantes ven de sus familiares, este rincón también es conocido como el del hogar. Podemos definir al juego simbólico como la acción de imitar: momentos, historias o experiencias. Los niños y niñas se sienten en libertad de expresar sus personajes o momentos favoritos. El rincón del juego simbólico consiste, en darles un espacio donde es válido vivir situaciones a las que no se atreven en la vida cotidiana, reconstruyendo la realidad.

El rincón de lectura fomenta el amor o el gusto por leer desde edades tempranas, en educación inicial los niños y niñas no saben leer, pero crean historias observando una secuencia

de imágenes. El rincón de biblioteca debe tener una gran cantidad de libros para que así el niño elija el que más le llama la atención, es importante hacer participar a todos para que de esta manera no tengan miedo a utilizar su imaginación.

El rincón de plástica se direcciona a implementar las artes en los estudiantes, lo que promueve en ellos la habilidad de imaginar, crear y dar a conocer sus gustos expresándolos en los trabajos plásticos. Dar rienda suelta a la imaginación de los niños, potencializa su creatividad y motiva a que se exprese a través del arte. Los niños se sienten motivados cuando la maestra apoya los trabajos realizados por los estudiantes, los expone y los felicita.

El rincón de matemáticas, ayuda a implementar un conocimiento que está impregnado en la sociedad y en las actividades diarias, aquí aprenden nociones de tiempo, peso, tamaño; que son conocimientos que introducirán al estudiante a problemas básicos matemáticos. En este rincón se maneja gran cantidad de materiales que son de gran aporte para que los estudiantes se introduzcan en los aprendizajes matemáticos.

El rincón de ciencias fomenta la investigación, experimentación y exploración de los infantes, logrando que ellos implementen sus aprendizajes por ellos mismos y compartiendo con sus pares. La experimentación cumple un rol importante en este rincón, ya que, al manipular objetos nuevos, se produce la necesidad de aprender nuevas cosas, referente al porque se producen ciertas reacciones físicas. El rincón de ciencias ayuda para implementar conocimientos básicos de las ciencias naturales y sociales.

Trabajar por rincones tiene grandes ventajas y una de ellas es lograr que el niño se motive realizando todas las actividades diarias planificadas por las docentes y busquen sus propios intereses en un rincón en común. Los niños desarrollan autonomía y alcanzan varios objetivos que son importante en sus edades, además de que estimula habilidades que son esenciales en la sociedad. Los rincones promueven el interés por nuevas cosas, se vuelven autónomos, comparten experiencias, participan y pierden el miedo a equivocarse.

Una parte positiva de trabajar por rincones es dejar en libertad a los estudiantes para elegir las actividades que quieran realizar, ellos elegirán de acuerdo a sus intereses y necesidades. Con ayuda de la motivación el niño elegirá su lugar y su actividad favorita y la querrá realizar continuamente.

El estudiante adquiere varios beneficios a través del aprendizaje por rincones, sin nombrar que ellos son los únicos encargados de aprender cosas nuevas. Las ventajas que se tiene esta metodología son: desarrollo de la autonomía, favorece la creatividad, logran alcanzar el aprendizaje significativo y facilita las relaciones sociales (Andalucía, 2010). Los estudiantes aprenden de forma activa, esto quiere decir que siempre están buscando soluciones y respuestas a cosas que le llamen la atención. Las maestras para comenzar una nueva clase se pueden sujetar a los aprendizajes significativos que tiene el estudiante y así también partir de una nueva.

Para cada edad se debe crear una forma de enseñar, ya que, no todos los niños y niñas aprenden de la misma forma o siguen un mismo ritmo de estudio, algunos aprenden más rápido y otros toman su tiempo. En las edades tempranas es importante implementar la manipulación de objetos, la indagación y experimentación. Para que los aprendizajes se alcancen es importante hacerlo en grupos de trabajo, para que así compartan sus experiencias. En ciertos juegos que realizan los estudiantes se logra diferenciar los estereotipos de género que tienen y de igual manera los roles que representan al dramatizar o imitar.

c) Sexismo en el juego

Los niños al momento de jugar representan acciones o comportamientos que observan diariamente en sus hogares o en la escuela, es decir recrean sus vivencias que más le llamó la atención. La representación es lo que se habla, pero realmente no se hace presente en la realidad, sino que queda en la consciencia. Esto que se representa mentalmente, no corresponde totalmente a un objeto, a la persona o a la idea (Bernal, 2012). El niño se adueña de un recuerdo

que sea representativo para él y lo recrea de una manera distinta, es decir; aumenta sucesos que sean verdaderos o imaginarios.

Los niños y niñas tienen una gran facilidad para crear cuentos, historias o conversaciones usando su imaginación, y al momento de jugar es donde hacen más uso de esta, pero enlazando con la realidad. Los objetos que representan los estudiantes, no son completamente en base a la imaginación, sino que también son representaciones sociales sobre vivencias que han tenido los infantes (Bernal 2012), por lo tanto, los niños y niñas representan sus ideas y realidades a través del juego enlazando la realidad y la fantasía.

Los estereotipos sexistas son formas de pensar que tienen todas las familias y que por lo tanto se transmiten de generación en generación, últimamente se busca eliminar esos estereotipos, pero aun así siguen impregnados de manera inconsciente. Las ideologías, pensamientos y representaciones son los aspectos que de una u otra forma logran mantener los roles de género, socialmente asignados a cada sexo. De este aspecto se producen los estereotipos de género con categorizaciones sociales (Bernal, 2012). Como se nombra en la cita los estereotipos que asumen los niños y niñas con contruidos por la sociedad y adoptados por las familias, reproduciéndolas y adaptándolas conforme pasan los años.

Los niños repiten a través del juego las acciones que ven en sus hogares, las que más le llaman la atención y de igual forma remedan a la persona que les incentiva. El juego libre es la imitación que realiza el niño y la niña de su realidad social y cultural, a través de esta observación podemos conocer su contexto y conocimientos. Los niños y niñas juegan a representar lo que ven y lo que han vivido y en ciertas ocasiones aumentan a su conveniencia actos o reglas. Por esta razón que el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo (Bernal, 2012). Se reproduce los estereotipos a través del juego, cuando crean ciertos roles que diferencian entre el sexo masculino y femenino.

Los estereotipos se reproducen al realizar o participar en actividades físicas o cotidianas, ya que aquí se cataloga formas femeninas o masculinas. Los roles de género, son un conjunto de tareas y acciones que se le otorga a cada persona por su sexo, cultura o estatus social (Bernal, 2012). Los niños y niñas asumen estos roles de género y lo dramatizan; las niñas barren, atienden a los hombres y cuidan a bebés, mientras los hombres trabajan, manejan y dan órdenes.

La violencia que existe en los hogares de ciertos estudiantes también es evidenciada al momento de jugar o realizar actividades donde se demuestre su manera de pensar y se expresen con lo que ellos más le interesen decir. Se puede evidenciar actos con violencia, de diferentes formas y en diferentes ocasiones. Las formas pueden variar desde la discriminación hasta la dominación, comenzando con una exclusión sutil hasta una exclusión violenta o brutal (Bernal, 2012). Los niños también demuestran sus vivencias buenas y malas a través del dibujo, lo que da a conocer si un niño tiene estereotipos o sufre de violencia intrafamiliar.

4. Metodología

Para alcanzar el primer objetivo se sigue una metodología cualitativa que permite conocer contenidos de distintos textos, mediante un procedimiento flexible; sucesivamente se utiliza el método analítico sintético, el cual permite analizar varios textos encontrados en bases de datos como son Web OF CIENCIA, SCOPUS y GOOGLE ACADÉMICO que ayudan a obtener una síntesis de conceptos básicos de la investigación. Como técnica se usó la lectura de investigación que ayuda a recopilar la información adecuada de los textos; finalmente los instrumentos que se utiliza son las fichas bibliográficas, donde se anota los datos de los libros que se leyeron para la investigación.

El segundo objetivo se logra siguiendo la metodología mixta, que consiste en enlazar la metodología cuantitativa y cualitativa, para recolectar información o datos, legitimarlos y sacar resultados; consiguientemente se manejó un método etnográfico, donde se observa el modo de vida en un contexto social, permitiendo comprender los códigos culturales; siguiendo con la técnica de observación, se identifica las características y comportamientos en los estudiantes, la observación fue acompañada de la escritura en los diarios de campo; los instrumentos usados son el diario de campo donde se registran hechos susceptibles para ser interpretados y la encuesta que se forma de una serie de preguntas realizadas a las autoridades del centro infantil para que de esta forma se adquiriera más información.

El tercer objetivo se obtuvo siguiendo la metodología cualitativa y el método hermenéutico, lo cual ayudó a presentar resultados y hallazgos de la investigación, a través del análisis del diario de campo y entrevistas realizadas a docentes y autoridades, concibiendo la tercera meta con la presentación de los resultados.

5. Análisis de resultados

Lo que se encontró en la investigación realizada son varios tipos de sexismo tanto en el juego libre como en el semidirigido que realizan los niños y niñas de educación inicial: hostil, benévolo y ambivalente.

5.1. Sexismo hostil

El sexismo hostil se evidenció en los juegos que realizaban los niños y niñas, ya que este término se refiere a la oposición que existe entre hombres y mujeres, cuando lo tradicional busca ser cambiado. El sexismo hostil justifica el "poder masculino", los comportamientos, los pensamientos tradicionales y el trato despectivo hacia las mujeres. El sexismo hostil es planteado como el castigo hacia las mujeres que no quieren seguir ordenes o conductas tradicionales. Esto se da en las mujeres profesionales que forman un hogar sola, que intentan fomentar la igualdad y la misma oportunidad de superación para mujeres y hombres (Fernández, 2016).

En el recreo estaba un grupo de niños de diferentes aulas jugando en la casa con resbaladera, al observarlos evidencié que en su juego no aceptaban niñas, y cuando una niña intentaba entrar ellos la empujaban o le gritaban, en ese momento interfirió una maestra para decirles que no peleen, pero aun así los niños no hicieron caso, por lo que les tocó a las niñas buscar otro juego. Los niños no permiten que las niñas participen en sus juegos, porque tienen diferentes gustos y si alguien trata de interferir en su juego ellos recurren a la violencia. (D.C. 6-01-2020)

En la entrevista la directora mencionó que hay momentos en que los padres de familia se muestran agresivos con la directora y profesoras por el simple hecho de ver solo mujeres en el ambiente educativo. Los hombres se sienten superiores cuando observan que en el ambiente de trabajo solo hay mujeres. Como solución a este acontecimiento la directora optó por poner

un cartel con un artículo de la constitución, donde se explica las consecuencias que tendrán al faltar el respeto a trabajadores públicos.

Cuando los estudiantes se muestran agresivos con sus compañeros, las docentes y directora dicen que es porque tienen la necesidad de llamar la atención de los adultos, pero no lo describen como una actitud de violencia ya sea porque repiten lo que ven en sus hogares o porque ellos lo ven como acto normal. En la encuesta la directora respondió que sí, los estudiantes reproducen todo lo que ven en sus hogares hasta las conductas agresivas, que, según la docente, se producen por la falta de atención por parte de sus padres y que por ende llegan con un mal comportamiento a la escuela, tratando de llamar la atención de docentes y compañeros.

En la entrevista realizada a la docente, señaló que sí ha observado cómo los niños juegan entre ellos imitando a sus padres y cómo las niñas se distancian para realizar una imitación de sus madres y el cuidado del hogar. Es decir que las niñas están reforzando las conductas tradicionales y lo único que demuestran en sus juegos es servir al hombre, mientras ellos se encargan del trabajo y de mantener el hogar. (D.C. 30-10-2019)

En una actividad matutina se observó cómo la maestra trató a una niña por no estar bien sentada y en silencio, diciendo que su comportamiento debe ser como el de una niña educada, tranquila y respetuosa. Por ser niña debe estar bien sentada, ser tranquila, muy educada, etc. dando a conocer su lado femenino. (D.C. 21-10-2019)

5.2. Sexismo benévolo

Para enlistar los juegos con características similares a lo que define el sexismo benévolo, debemos recordarlo y vincularlo con actividades observadas en los niños y niñas. El sexismo benévolo ve características y acciones que sobresalgan en las mujeres y que sean valoradas por Los hombres, como es el cuidado maternal y la reproducción, en su tono más benevolente es vista como diferente pero, de igual forma se le determina ciertas funciones (Fernández, 2016).

En la entrevista la docente me comentó que sí ha observado cómo los niños juegan entre ellos imitando a sus padres y cómo las niñas se distancian para realizar una imitación de sus madres en el cuidado del hogar. La directora dio una respuesta totalmente diferente al de la docente diciendo que todos los estudiantes juegan a barrer, cocinar y limpiar. Estas actividades también fueron observadas y realmente se evidencia cómo los estudiantes imitan las conductas de sus padres y madres, pero en este caso las docentes lo ven como un simple juego y no como la evidencia del sexismo que existe en los hogares y que de alguna forma se está reproduciendo en los niños y niñas.

En la hora de clases se observó cómo los estudiantes se dividieron en 2 grupos, uno de hombres y otro de mujeres, ya que para realizar las actividades las niñas preferían jugar entre ellas porque los niños les quitaban el material y no les dejaban armar sus castillos. Las niñas prefieren trabajar solo con sus pares ya que no tienen el mismo gusto que tienen los niños, ya que ellos ponen reglas y mandan en el juego, tratando de oponerse en sus actividades. (D.C. 30-10-2019)

De igual forma la docente respondió que sí ha observado cómo los estudiantes expresan sus estereotipos al realizar las actividades semidirigidas, ya que en ciertos momentos ellos eligen sus materiales por el color o en el juego ellos no hacen las mismas actividades que las mujeres, respetan sus juegos, pero no interviene.

En el rincón del hogar se observó cómo las niñas se dirigían a la cocina a preparar los alimentos, a lavar los platos y a barrer, mientras que los niños jugaban con los carros, se acercaba a la cocina a pedir comida, fingían dormir y trabajar. Los estudiantes repiten las mismas actividades que realizan los adultos en el hogar, recreando un juego de roles. (D.C. 30-10-2019)

Al ir a la formación observé como un niño no quería formarse con su compañero, ya que por ser hombre él debía formarse con una mujer y no con un hombre y prefirió caminar

solo, aquí se demuestra cómo los estudiantes no quieren realizar actividades que comúnmente lo realizan entre un hombre y una mujer. Esto sucede ya sea por sus estereotipos o por cumplir con las normas diarias que ha creado la maestra. (D.C. 21-10-2019)

5.3. Sexismo ambivalente

El sexismo ambivalente es un concepto en donde se integran dos aspectos uno positivo y un negativo fusionándose para crear un nuevo significado. Lo ambivalente se refiere a la necesidad de comprender el nuevo sexismo desde la dimensión relacional, es decir a través de comportamientos y pensamientos uno positivo y otro negativo (Fiske & Connor, 2018).

Evidenció como un niño conversaba con su compañera que tenía un bebé de juguete, y le decía que el bebé era una niña, por el color rosa de su ropa y ella le respondía que, sí es una niña y cuando ella intentó prestarle su bebé, él le dijo que no quería porque ese juguete es de niñas. Se entiende que los niños no quieren jugar con cosas de niñas para no ser identificados con el género opuesto. Este comportamiento resalta cómo los hombres respetan las actividades o gustos de las mujeres, pero ellos no se involucrarán en cosas con características de su sexo opuesto. (D.C. 16-11-2019)

Referente a esto, la docente respondió en la entrevista que sí ha observado cómo los estudiantes expresan sus estereotipos al realizar las actividades semidirigidas, pero que por parte de ella trata de direccionar a la igualdad sin dividir las actividades o los materiales en femenino y masculino. La maestra intenta no reproducir sus estereotipos sexistas y demuestra cómo sus estudiantes pueden desempeñar varias actividades.

Los estudiantes muestran preferencia por ciertos colores, las niñas pedían el material color rosa y los niños el azul, hubo un niño que pidió el color rosa pero la maestra le dijo que no, ya que como es niño debe tener el color azul, se deduce que los estudiantes identifican a los colores como femenino o masculino y la maestra no evita ese estereotipo si no que lo sigue construyendo. (D.C.13-11-2019)

En los juegos que realizaban los niños y las niñas se pudo observar que en la actividad de inicio los estudiantes muestran preferencia por ciertos objetos ya sea por su color o característica. Al entregar los materiales que necesitaban para decorar una hoja de trabajo los niños pedían el material de color azul y las niñas de color rosado. (D.C. 11-11-2019)

La docente y la directora respondieron en la entrevista que en el centro infantil no existe exclusión o discriminación entre los estudiantes por su género y que en ciertas ocasiones han escuchado catalogarle como “niña” a un compañero que tiene el cabello largo, esta diferencia que tienen los estudiantes es un estereotipo de las características físicas que tiene un hombre y una mujer. Aquí se evidencia cómo le otorgan a este acontecimiento negativo, de decir que por tener pelo largo es de niña, con algo positivo, diciendo que como son pequeños pueden llegar a confundir las cosas, pero como son niños o niñas las docentes no lo asumen como prejuicios.

6. Presentación de hallazgos

Los niños y niñas diferencian, con mayor intensidad, los objetos por su color: lo femenino con el color rosa y lo masculino con el color azul. Los materiales que usan los niños y niñas en los juegos están segmentados en colores: el rosa para las niñas y el azul para los niños. La docente, en algunas ocasiones, entrega estos materiales bajo la premisa de que estos colores corresponden intrínsecamente a niños y niñas. En otras ocasiones, la docente permite a los niños y niñas escoger el color de los objetos para el juego; sin embargo, las mujeres se inclinan por el rosa, y los varones por el azul.

Así mismo, la presentación de los logos en los servicios higiénicos, en la institución, conservan esta misma separación de colores: el logo para las niñas (con vestido) es de color rosa, y el de los niños (con pantalones) es de color azul.

Después del lavado de manos los niños utilizaban una toalla color azul y las niñas una toalla de color rosa. Esta categorización de colores era reforzada diariamente, porque cuando había una sola toalla que no era de su color buscaban la suya y si no encontraban preferían no utilizarla.

La estantería de loncheras y mochilas estaban divididas en dos partes: el lado izquierdo era para las niñas, ya que arriba del gancho estaba un punto de color rosa; el lado derecho era de los niños y en la parte superior del gancho estaba un punto de color azul. La organización del aula era por colores, lo que reforzaba la categorización de colores para cada sexo.

De igual forma, los géneros están determinados por características físicas exteriores: el cabello largo para las mujeres, y el cabello corto para los hombres. Otra forma en la que catalogan a las niñas es por su comportamiento más delicado, mientras que el de los niños es más inquieto. Es por esta razón que al momento de jugar a las competencias los niños no se

involucran con las niñas: en el juego de “las cogidas”, los niños rechazan jugar con las niñas debido a su supuesta inferioridad física requerida para esta práctica.

En el rincón del hogar se observa cómo los niños y las niñas posiblemente repiten las mismas acciones que ven en sus hogares, las niñas juegan en la cocina, cocinando o barriendo y en algunos casos sirviendo la comida a sus compañeros; mientras que los hombres jugaban a trabajar, se distanciaron del grupo de mujeres y escarbaba entre los muñecos que estaban en una caja. Los estudiantes repiten las mismas conductas de sus padres y madres, es por eso que en algunos momentos los estudiantes se muestran violentos ya sea con sus pares u opuestos y ante estas actitudes la directora lo vincula con la violencia intrafamiliar que existe en algunas familias del centro infantil.

El sexismo está presente en varios espacios como es el rincón del hogar, en el aula de clases, en el patio, mejor dicho, está presente en todas las actividades que realizan los estudiantes, ya que no solo lo transmiten ellos, sino que también sus docentes y autoridad. Los estereotipos son pensamientos que ya tenemos adquiridos en nuestro pensar de una forma innata, pero que con el pasar del tiempo los vamos a seguir desarrollando, para desaparecerlos o para reforzarlos.

Las conductas sexistas son reforzadas por las maestras, ya que ellas lo siguen transmitiendo a sus estudiantes. Estos estereotipos al vincularlos con actividades diarias como: la formación para ir de un rincón a otro en parejas de hombre y mujer, también en la entrega del material con color rosa para las niñas y azul para los niños, y de igual forma en el normalizar las actitudes violentas que tienen los niños cuando las niñas tratan de intervenir en el juego de ellos.

Las profesoras no se dan cuenta del problema y naturalizan sus conductas agresivas y los comentarios despectivos. Todas las actividades y palabras que dicen los niños son producto

de lo que ven en sus hogares, en la televisión o en algún espacio externo. Estas características las transmiten en el juego y en algunos casos lo mezclan con la imaginación.

Conclusiones

Al final del estudio se retoma la pregunta general que consiste en ¿cuáles son los estereotipos sexistas observados en juego libre realizado por los estudiantes?, cuyo objetivo general radica en analizar los estereotipos sexistas en el juego libre realizado por los estudiantes de educación inicial. Para responder a la interrogante general y alcanzar la meta general de esta investigación, inicialmente se argumentó descriptores como sexismo, estereotipos sexistas y juego libre; se prosiguió con el análisis de la información de entrevistas y del Diario de Campo; y, finalizó con la presentación de los hallazgos de las preguntas de investigación y del Diario de Campo.

El primer momento comenzó con la pregunta ¿qué fundamentos teóricos se necesita para sustentar el tema sexismo en el juego libre en estudiantes de Educación Inicial? que generó el primer objetivo que consiste en sustentar teóricamente conceptos como sexismo, estereotipos sexistas y juego libre, cuyo resultado fue producto de una metodología cualitativa y un método analítico sintético lo cual ayudó a recolectar información en bibliotecas virtuales y bases de datos que dio como resultado una síntesis del contenido a investigar. La primera conclusión es que el sexismo es la discriminación que hay entre un hombre y una mujer, en ocasiones se evidencia con violencia física, emocional y verbal y en otros casos con la exclusión laboral o social, que se da por los estereotipos sexistas que son las ideas o prejuicios que tenemos las personas para sentirnos superiores a los demás y que son adquiridos desde edades tempranas y se van desarrollando a través de la vinculación con el entorno que nos rodea, mientras que el juego libre es la actividad recreacional que realizan los niños, niñas, adolescentes y adultos y que es utilizado en la educación inicial para que los estudiantes logren alcanzar sus conocimientos por la exploración, manipulación y de manera autónoma.

La segunda fase de la investigación tuvo como interrogante ¿cuál información recolectada aporta información esencial para la investigación? que dio origen al segundo

objetivo que consiste en aplicar instrumentos para la recolección de datos sobre el sexismo en el juego libre en estudiantes de Educación Inicial, cuya consecución implicó seguir una metodología cualitativa y un método etnográfico que permitió observar el contexto social de la institución y la aplicación de entrevistas y del diario de campo. La conclusión es que se recolectó información a través del análisis de la observación realizada a los estudiantes de 4 a 5 años de dos paralelos distintos (E4 Y F4) mientras jugaban de forma libre, ya sea en el recreo o en toda la jornada de clases, de igual forma se obtuvo información en el análisis de las entrevistas semiestructuradas realizadas a la docente del aula E4 y a la directora del CEI “Raquel Verdesoto”.

La última etapa del estudio se planteó la cuestión ¿cómo presentar los resultados de la investigación del tema sexismo en el juego libre? que concibió una tercera meta que es presentar los resultados de la investigación sobre el sexismo en el juego libre y semidirigido, cuya realización conllevó a seguir un método hermenéutico para lograr presentar los hallazgos obtenidos en la investigación. La conclusión es que sí se evidencia sexismo en los estudiantes al jugar de manera libre, ya que en ciertos casos los niños excluían de sus juegos a las niñas, por el simple hecho de ser mujer y tener gustos distintos al de ellos, esta reproducción de estereotipos sexistas también se observa al momento de realizar las actividades didácticas en clases cuando los estudiantes designan un género a cada objeto, ya sea por su color o funcionalidad, aunque la maestra y directora afirman que en el centro infantil no existe discriminación entre los estudiantes por su género.

Referencias

- Andalucía. (2010). *Los rincones en educación infantil*. 1–9. <https://doi.org/1989-4023>
- Bernal, A. V. (2012). *Representaciones sociales , inclusión de género y sexo en los juegos recreativos tradicionales de la calle de Caldas-Antioquia , Colombia * Social Representations , gender and inclusion of traditional games*. 371–391.
- Bian, L., Leslie, S. J., & Cimpian, A. (2017). Gender stereotypes about intellectual ability emerge early and influence children's interests. *Science (New York, N.Y.)*, 355(6323), 389–391. <https://doi.org/10.1126/science.aah6524>
- Carrasco, M. (2011). *Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil*. 373–381.
- Colin, K. (2015). *El juego como método de enseñanza-aprendizaje, importancia en la educacion y planificacion con sentido lúdico*.
- Cotidiano, E., Carolina, D., & Saucedo, N. (2010). *Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32515894007>*.
- Escobar, F. (2006). *PARA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL*. 12, 169–194. <https://doi.org/1315-883X>
- Estereotipos de Género*. (n.d.).
- Fernández, M. L. (2016). *El sexismo y sus dos caras : De la hostilidad a la ambivalencia El sexismo y sus dos caras : De la hostilidad a la ambivalencia*. January.
- Fiske, S., & Connor, R. (2018). How Hostile Sexism Encourages Choice Explanations for the Gender Income Gap. *Psychology of Women Quarterly*, 43(1). <https://doi.org/10.1177/0361684318815468>

- Gabaldón, B. G. (1999). *Los estereotipos como factor de socialización en el género*. 79–88.
- Garaigordobil, M. (2011). *Sexismo , personalidad , psicopatología y actividades de tiempo libre en adolescentes colombianos : Diferencias en función del nivel de desarrollo de la ciudad de residencia*. 2011.
- García, M. I., & Bilinkis, M. (2013). Lúdicamente. In *Revista Ludicamente, ISSN-e 2250-723X, Vol. 2, Nº. 4, 2013 (Ejemplar dedicado a: Los objetos del (y para el) juego)* (Vol. 2, Issue 4).
- Gauch, X. A., & Lovera, D. A. (2019). *Identidad de género de niños , niñas y adolescentes : Una cuestión de derechos*. 359–402. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-00122019000200359>
- Giberti, E. (2008). *Género y violencia* (p. 4).
- Gordillo Gordillo, M., Gómez Acuña, M., Sánchez Herrera, S., Gordillo, T., & Castro, F. V. (2011). El Juego Infantil En Un Mundo De Cambio. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 197–206.
- Gutiérrez, E. (2016). Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *Feminismo/S*, 14, 35–52. <https://doi.org/10.14198/fem.2009.14.03>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Amsterdam University.
- Internacional, A. (2015). Respeta mis derechos, respeta mi dignidad. *Amnesty Internacional*, 164.
- Martínez, C., & Vélez, M. (2005). *Estereotipos de género en el juego y en el ocio tecnológico interactivo*.
- Rafferty, J. (2019). *El desarrollo de la identidad de género en los niños*. Healthy Children.

- Rebolledo, M. (2007). *Juegos y juguetes para la Igualdad*.
- Rodríguez, Y., Lameiras, M., Carrera, V., & Faílde, J. (2009). *Aproximación conceptual al sexismo ambivalente: Estado de la cuestión Aproximación conceptual al sexismo ambivalente: Estado de la cuestión Conceptual approach to ambivalent sexism*. 6(January). <https://doi.org/10.18774/summa-vol6.num2-68>
- Roger, C. (1958). *Teoría de los juegos*. 1(1), 71–73.
- Serrano, R. (1974). *Didáctica de las ciencias y los juegos*.
- Sexismo*. (n.d.). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3166082>.
- Sponder Dalee. (1993). *Sexismo y educación*. <https://doi.org/10.15581/009.27.1.200-201>
- Tárrega, F. (2005). *Aula del infantil*.
- USFQ. (2017). *Bitácora académica*.
- Vallejo, A. (2009). Juego, material didáctico y juguetes en la primera infanci. *CEE Participación Educativa*, 12, 194–206.

Anexos

Diario de campo

N°:

Fecha:

Institución educativa:

Subnivel:

Grupo/edad:

Nombre del estudiante-practicante:

Hora	Notas